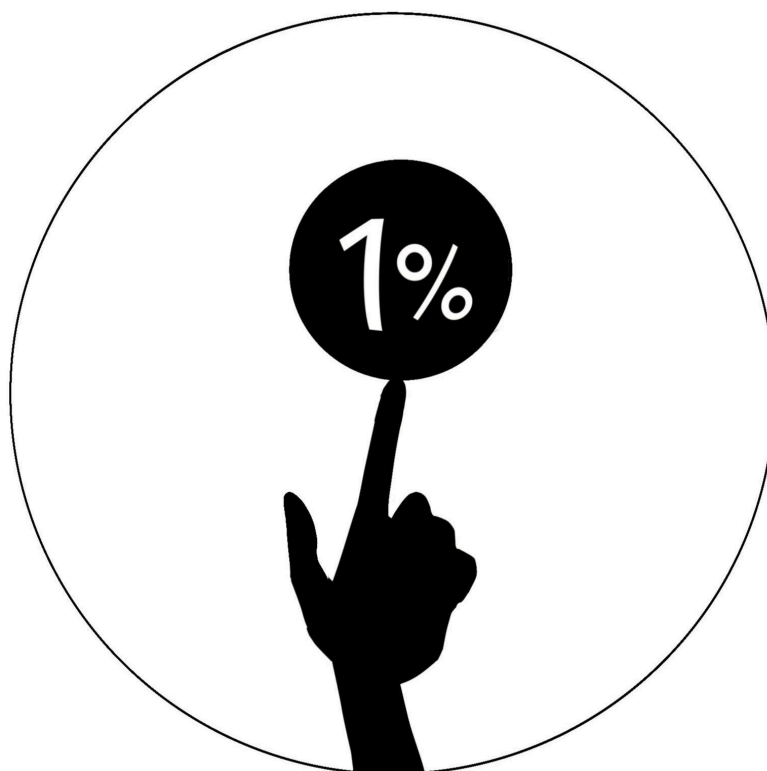


Programme de médiation

La quatrième hypothèse



Compagnie 1%

L'origine

Tout au long de ma formation en ingénierie mécatronique, j'ai laissé ma curiosité m'emmener aux endroits où la technologie dépassait les cadres académiques, pour explorer la jonglerie et avec elle, sa musicalité, son espièglerie et sa joie.

Cette curiosité a donné lieu à plusieurs expériences qui utilisaient des phénomènes physiques comme l'électromagnétisme, l'optique et l'acoustique ou des phénomènes physiologiques comme le rythme cardiaque, la capacité électrique de la peau et la contraction musculaire pour créer des dispositifs jouant avec le corps et les objets jonglés.

Ces travaux transdisciplinaires ont posé les bases de ce qui deviendra progressivement la palette de possibilités à travers laquelle ce spectacle vise à décortiquer le jonglage pour en atteindre l'essence.

Les axes de travail

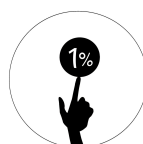
Le discours du spectacle est simple : tester une série d'hypothèses de définitions de la jonglerie, afin de construire progressivement et collectivement une nouvelle définition. Ces hypothèses sont nées des différentes façons dont je comprends ma pratique et peuvent être résumées en 3 concepts :

- le contact
- le rythme
- la distance
- Et un quatrième, qui est en même temps "l'ingrédient secret" : la conscience. D'où le titre du spectacle.

La recherche se concentre sur la manière d'utiliser les outils technologiques pour rendre visibles les éléments clés de la pratique du jonglage qui sont souvent invisibles pour le public. Avec cette prémisse à l'esprit, le processus créatif a passé par des questions telles que :

- Un système de sonorisation peut-il aider à comprendre les mouvements répétitifs et même musicaux typiques de la jonglerie ?
- L'utilisation d'un robot attrapeur de balles dans la continuité du geste d'un jongleur accentue-t-elle la dimension spatiale de la pratique ?
- La présence d'une machine qui permet un mouvement perpétuel sur scène met-elle en évidence la beauté de l'éphémère ?
- L'utilisation d'objets non conventionnels aux propriétés aérodynamiques différentes (parachutes, ailes, hélices) ouvre la porte à la création de figures qui n'existent pas en jonglerie conventionnelle ?
- Peut-on "hacker" la conscience et, avec elle, notre relation aux objets qui nous entourent ?

Ces questions ont évolué à travers la recherche dramaturgique vers la construction de différents dispositifs, artefacts ou machines qui sont utilisés sur scène pour créer de nouvelles jongleries. Voici une compilation de vidéos du processus d'élaboration et de recherche :



- Voiture télécommandé pour rattraper des balles
<https://youtu.be/vEldgw3AKbk>
- Catapulte à balles de ping-pong
<https://youtu.be/wa2UsCbcyso>
- Intégration voiture + catapulte
<https://youtu.be/OC24h77J9aM>
- Moteur faisant tourner un ballon à l'infini
<https://youtu.be/aAPsk94be2E>
- Surface sonorisée au contact
<https://youtu.be/ljUrxxOkn-Y>
- Objets qui volent (à développer)
<https://youtu.be/V03YoEqqBAC>
<https://youtu.be/Bz0JjRLJfN4>
- Aperçu du processus de fabrication - été 2022
<https://youtu.be/TokLsgekl6l>

Les actions pédagogiques

Atelier principal

Tout public à partir de 12 ans

Idéal pour petits groupes (10 personnes).

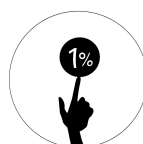
L'atelier se compose de 4 parties :

1. Introduction dans laquelle chaque participant répond par écrit ou graphiquement à la question : Qu'est-ce que la jonglerie pour toi ?
2. Apprentissage des techniques de jonglage classique. Nous partons de ce questionnement pour plonger avec les participants dans les bases de ce que l'on appelle traditionnellement la jonglerie, telles que :
 - Cascade à trois objets
 - Jonglage collectif
 - Equilibre sur différentes partie du corps
3. Découverte et exploration de techniques de jonglage inhabituelles. Nous présentons ici des techniques qui vont parfois au-delà de la vision générale du jonglage. Pour cette partie, nous utiliserons les artefacts mentionnés précédemment, en suivant le même principe d'apprentissage de la jonglerie traditionnelle.
4. Moment de réflexion dans lequel nous abordons deux questions : as-tu trouvé des points communs entre les deux moments d'exploration technique (parties 2 et 3) ? Ta définition du jonglage a-t-elle changé ou est-elle devenue plus complète ?

Laboratoire de jonglerie experimental

Tout public ayant une pratique régulière de la jonglerie amateur ou professionnelle

Naturellement, l'un des objectifs de ce projet est de fournir à la pratique de la jonglerie des outils scientifiques pour la développer à partir de la communauté elle-même. Mon séjour à l'école Piste d'Azur m'a montré qu'il existe une petite mais forte communauté de jongleurs locaux dans le Pays de



Grasse. L'idée est de fournir à cette communauté de nouveaux outils et visions de la jonglerie afin de stimuler sa pratique dans la région.

La structure de cet atelier est similaire à celle de l'atelier principal, à l'exception de l'absence de la partie 2. Pour profiter des vertus des outils technologiques, nous nous concentrons sur l'investigation de la partie 3, dans le but d'explorer des exercices qui ne peuvent être explorés qu'avec des participants ayant une pensée jonglistique développée qui se manifeste dans leur coordination, leur motricité brute et fine, et leur synchronisation de groupe. En outre, nous nous appuyerons sur leur connaissance du langage et des techniques générales de manipulation pour créer de nouveaux motifs, formes et chemins.

Atelier enfance

Public de 8 à 12 ans

Groupes d'environ 15 enfants en compagnie des éducateurs

Si la curiosité est l'épicentre de notre démarche artistique, les enfants sont les premières personnes dont nous pouvons apprendre. La magie des machines prend une autre dimension aux yeux de ce public, qui a tendance à avoir une capacité d'imagination plus fine. Nous voulons utiliser les machines pour créer des jeux qui mettent en jeu les qualités générales du jonglage, sans nécessairement passer par les techniques traditionnelles mais par des jeux collectifs.

Le logiciel qui fait fonctionner les machines a été conçu de manière à ce que les modifications puissent être effectuées en quelques clics. Nous pouvons imaginer créer des jeux dans lesquels les enfants doivent :

- Se servir du son pour déplacer une voiture
- Se synchroniser avec la musique pour attraper une balle de pingpong envoyé par la catapulte
- Travail en équipe pour coordonner l'action de plusieurs artefacts en même temps
- Etc

Conférence jonglée

Tout publique

Idéal pour des publics âgés et/ou avec mobilité réduite.

Dans cet atelier, nous travaillons principalement sur la notion de conscience. Il s'agit avant tout d'un espace de débat détendu dans lequel nous plongeons dans l'univers sémantique de la jonglerie. Cela se fait de manière ludique et participative afin que tous les participants se sentent inclus dans le débat, quel que soit leur niveau de connaissance de la discipline et leurs capacités motrices.

Cherchant toujours à éveiller la curiosité du public sur l'influence de la jonglerie dans la vie quotidienne, différents outils sont utilisés pour stimuler la participation active, tels que :

- Gymnastique mentale
https://www.youtube.com/watch?v=H3G2L0FHQJw&ab_channel=SYMPA
- Jonglerie thérapeutique
<https://www.youtube.com/c/QUATPROPS>
- Coordination collective à travers le rythme
https://www.youtube.com/watch?v=uvW9b4dWBHA&ab_channel=TEDxTalks
- Entre autres

